

REPRESENTASI SENSUALITAS KARAKTER PEREMPUAN

DALAM GAME ONLINE

**(Analisis Semiotika Tentang Sensualitas Pada Karakter Heroes Perempuan Dalam
Game Online DOTA 2)**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Program Studi
Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika

Disusun Oleh:

Nieko Lungido Kumoro

L100100060

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Online
(Analisis Semiotika Tentang Sensualitas Pada Karakter Heroes Perempuan Dalam Game
Online DOTA 2)**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

NIEKO LUNGIDO KUMORO

L100100060

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh

Dosen Pembimbing



Sidiq Setyawan M.I.Kom

NIK. 110.1675

HALAMAN PENGESAHAN

Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Online (Analisis Semiotika Tentang Sensualitas Pada Karakter Heroes Perempuan Dalam Game Online DOTA 2)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

NIEKO LUNGIDO KUMORO
L100100060

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada tanggal 3 November 2017
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat mendapatkan gelar S-1.

Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji
Sidiq Setyawan, M.I.Kom
NIK. 110.1675

Anggota Dewan Penguji 1
Yudha Wirawanda, MA
NIK. 100.1747

Anggota Dewan Penguji 2
Agus Triyono, M.Si
NIK. 110.1105

(.....)
(.....)
(.....)



Dekan,

Dr. Nurgiyatna, S.T., M.Sc.
NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam Naskah Publikasi Ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi yang diberikan.

Surakarta, 27 – 10 – 2017

Tanda Tangan



Nieko Lungido Kumoro

NIM. L100100060

REPRESENTASI SENSUALITAS KARAKTER PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE

(Analisis Semiotika Tentang Sensualitas Pada Karakter Heroes Perempuan Dalam Game Online Dota 2)

ABSTRAK

Visualisasi karakter perempuan dalam *video game* umumnya bersifat hypersexual. *Video game* menampilkan karakter perempuan dengan citra sensual dari cara berpakaian yang menggoda merupakan salah satu strategi pemasaran pihak pembuat *video game* karena perusahaan *video game* ingin menjual sebanyak mungkin produknya. Citra sensual yang direpresentasikan pada karakter perempuan terdapat pada karakter – karakter *heroes* perempuan dalam *game online* DOTA 2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis semiotika segitiga makna milik Charles Sanders Pierce. Analisis data dilakukan dari segi visual karakter – karakter *heroes* perempuan yang menunjukkan citra sensual yang kemudian dikategorikan menjadi tiga bagian yaitu kostum yang dikenakan karakter *heroes*, proporsi tubuh karakter *heroes* perempuan, dan desain karakter menggambarkan jenis fantasi seksual tertentu. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tanda – tanda dari segi visual karakter *heroes* perempuan menunjukkan bahwa sensualitas direpresentasikan dari cara berpakaian yang berupa kostum ketat dan terbuka yang menunjukkan bagian – bagian sensitif seperti belahan dada dan paha. Tiap karakter *heroes* perempuan juga didesain dengan proporsi tubuh berupa pinggang yang ramping, perut langsing, kaki jenjang, paha dan dada yang besar dan berisi. Serta karakter *heroes* perempuan dalam *game online* DOTA 2 merepresentasikan sosok – sosok yang terdapat pada cerita, dongeng atau sosok yang mencirikan sebuah ras tertentu yang merupakan daya tarik untuk fetish atau fantasi seksual tertentu.

Kata Kunci : Representasi, Karakter Perempuan, Sensualitas, Video Game, Semiotika

ABSTRACT

Visualization of female characters in video games is generally hypersexual. Video games featuring female characters with sensual images of seductive dressing are one of the video game maker's marketing strategies because video game companies want to sell as many products as possible. Sensual images that are represented on female characters are found in female heroes characters in the DOTA 2 online game. This research uses qualitative research methods with semi-definite triangle analysis of Charles Sanders Pierce's meaning. The data analysis is done from the visual aspect of the female heroes characters showing sensual images which are then categorized into three parts namely the costume worn by heroes characters, the body proportions of female heroes characters, and character designs depicting certain types of sexual fantasy. The conclusions from this study are the signs of the visual aspect of the female heroes character showing that sensuality is represented in a dressing way of tight and open clothing that shows sensitive parts such as cleavage and thighs. Each female heroes character is also visualized with the proportions of the body in the form of a slim waist, a slim stomach, legs, thighs and large chest and meaty. As well as the female heroes character

in the online game DOTA 2 represents the figures contained in stories, tales or figures that characterize a particular race that is an attraction for a particular fetish or sexual fantasy.

Keywords : Representation, Female Character, Sensuality, Video Game, Semiotics

1. PENDAHULUAN

Video game merupakan salah satu produk hiburan digital hasil dari perkembangan teknologi. *Video game* menjadi produk hiburan yang digemari masyarakat modern. Industri *video game* diawali dari diperkenalkannya konsol ATARI di tahun 1975 hingga saat ini berkembang berbagi produk konsol *video game* seperti Playstation dari Sony, XBOX dari Microsoft dan Wii dari Nintendo.

Pada masa kini, kita juga bisa menikmati memainkan *video game* melalui komputer atau laptop. Dengan adanya teknologi internet, *video game* juga berkembang dan muncul yang namanya *game online*. *Game online* sangat digemari oleh masyarakat modern karena fitur *multiplayer* –nya yang dapat menghubungkan antar pemain sehingga mereka dapat bermain *game* bersama dan saling berkomunikasi di dalam dunia *game*. Dan terdapat banyak *game online* yang dapat kita nikmati secara gratis hanya tinggal mendownloadnya saja lalu menginstalnya di komputer yang membuat *game online* laris di kalangan masyarakat.

Video game masih jarang digunakan sebagai ranah penelitian di bidang komunikasi, karena sejatinya *video game* belum lazim dikatakan sebagai bagian media massa, melainkan dikategorikan sebagai media massa baru. Akan tetapi Nawiroh Vera (2014) dalam bukunya mengatakan.

“ *Video game* dapat dikategorikan sebagai media massa alternatif. *Video game* dikatakan sebagai media massa alternatif disebabkan perubahan bentuk komunikasi di era digital mengubah pula bentuk komunikasi massa, tetapi sebagian ciri – cirinya sama dengan ciri – ciri komunikasi massa. Perbedaannya pada *video game* sifatnya lebih interaktif,”

Video game pada umumnya adalah media yang bersifat sebagai hiburan, akan tetapi seiring perkembangan zaman *video game* diciptakan untuk penyampaian pesan sang pembuat *game* kepada khalayak mengenai pemikirannya. *Video game* masa kini mengandung pemikiran dari pembuatnya yang dapat berupa propaganda, cerita sejarah, ideologi dan lain sebagainya. Hal – hal tersebut dituangkan dalam media *video game* dalam cerita dan karakternya. Pesan – pesan dalam bentuk narasi yang terkandung dalam cerita *video game* atau karakter – karakter yang merepresentasikan sesuatu menjadi objek yang menarik untuk

diteliti. Salah satu penelitian yang melibatkan *video game* adalah penelitian Dietz pada tahun 1998 terhadap 33 macam *video game* menemukan bahwa karakter perempuan dalam *video game* digambarkan sebagai sosok “ *damsel in distress* ” yang berarti gadis dalam kesulitan dan sebagai objek seksual.

Dalam media massa masa kini tidak pernah lepas dari sosok perempuan. Sosok perempuan hadir dalam media seperti iklan, film, atau *video game* adalah sebagai penambah daya tarik terhadap khalayak. Sejak dari zaman dahulu kekaguman para lelaki terhadap keindahan perempuan tertuang dalam karya – karya seni klasik. Namun ketika perempuan menjadi simbol dalam seni – seni komersial, maka kekaguman – kekaguman terhadap perempuan itu menjadi sangat diskriminatif, tendensius dan bahkan menjadi subordinasi dari simbol – simbol kekuatan laki – laki (Burhan Bungin, 2003). Perkembangan teknologi membuat setiap orang dapat menikmati produk – produk media massa kapan saja dan dimana saja. Dan kehadiran sosok perempuan menjadi bumbu penyedap dalam media massa. Saat ini ketika karya – karya seni kreatif seperti iklan menjadi konsumsi masyarakat dalam berbagai media massa, posisi perempuan ini menjadi sangat potensial untuk dikomersialkan dan dieksploitasi, karena posisi perempuan menjadi sumber inspirasi dan juga tambang uang yang tak habis- habis (Burhan Bungin, 2003).

Sosok perempuan yang selalu hadir dalam media massa menimbulkan munculnya gambaran tertentu mengenai sosok perempuan dan media berperan besar dalam membentuk citra perempuan sehingga memunculkan berbagai macam *stereotype* mengenai sosok perempuan. *Stereotype* sendiri adalah gambaran umum tentang individu , kelompok, profesi atau masyarakat yang tidak berubah – ubah, bersifat klise dan sering kali timpang dan tidak benar (Apriadi Tamburaka, 2013). Dalam permainan *video game* juga sama, sosok karakter perempuan selalu hadir sebagai pelengkap atau penambah daya tarik produk *video game* karena penikmat *video game* sendiri kebanyakan adalah laki – laki. Karakter perempuan menurut penelitian beberapa ahli menyebutkan bahwa karakter perempuan digambarkan secara *sexist* dan *hypersexual*. Dari segi visual karakter perempuan sering digambarkan dengan memiliki dada yang besar dan memakai pakaian minim atau ketat yang mempertunjukkan lekuk tubuh secara sensual.



Gambar 1 : Karakter Perempuan dalam *Video Game Street Fighter V*

Karakter perempuan dalam *video game* tidak hanya berperan sebagai karakter pelengkap atau pendamping dari karakter utama juga berfungsi sebagai penambah daya tarik *video game* untuk tujuan meningkatkan penjualan. *Stereotype* visualisasi karakter perempuan dalam *video game* pada umumnya bersifat sensual karena mayoritas pemain *video game* adalah laki – laki. Mereka distereotipkan dengan mengenakan baju ketat dan pakaian yang merangsang mempertunjukkan dada mereka yang besar serta kaki yang jenjang (Xeniya Kondrat, 2015). Dan beberapa riset menemukan *stereotype* karakter *video game* pada umumnya digambarkan secara rasis, *sexist*, dan *hypersexualized* (Long Trinh , 2013). Desain karakter perempuan dalam berbagai genre *game* selalu sama, mereka didesain bertubuh langsing, berambut lurus, berhidung mancung, berkaki panjang dan ber dada besar. Sebuah *stereotype* cantik dan seksi karakter perempuan dalam *game*. Dalam *game* bergenre *fighting* (pertarungan) atau karakter perempuan sebagai tokoh utamanya agar terlihat kuat mereka didesain dengan memiliki kemampuan lincah dan gesit disesuaikan dengan desain visual karakternya.

Ulf Benjaminsson dan Adam Mayer dua ahli *video game* dari *Program Coordinator for Game Design and Programming* dan *Subject Responsible for Game Design* dari *University of Uppsala* menyebutkan bahwa karakter perempuan disalahpahami dalam *video game* dan ada isu – isu keragaman yang termasuk didalamnya diskriminasi terhadap etnis dan ras tertentu (Xeniya Kondrat, 2015). Dan kedua ahli tersebut setuju jika ada konsekuensi terhadap representasi karakter perempuan dalam *video game* yang berpengaruh pada konsumen dan industry *video game*. *Video game* mayoritas dimainkan oleh kaum laki – laki yang membuat pihak *game developer* menampilkan karakter perempuan dengan citra seksual dari cara pakaian yang menggoda sebagai alat pemasaran yang bagus (Xeniya Kondrat , 2015). Hal tersebut telah diprediksi oleh Cohan (2001) jika pihak pengiklan merasa bahwa seks itu

menjual akan memunculkan ide – ide menampilkan tubuh – tubuh seksi perempuan meningkatkan penjualan (Caroline Jansson , 2015).

Akan tetapi pada tahun 1996 muncul *video game* yang menampilkan karakter perempuan sebagai karakter utama yang berjudul *Tomb Raider*. *Video game Tomb Raider* sebagai *video game* bertema *action – adventure* yang menampilkan karakter utama seorang perempuan menjadi salah satu serial yang sukses kalangan para *gamers*. *Stereotype damsel in distress* yang melekat pada karakter perempuan dalam *video game* disanggah oleh karakter *Lara Croft* sebagai karakter utama dalam *Tomb Raider* dan sukses menjadi salah satu ikon dalam budaya pop. Noah Hughes selaku *Creative Director* dari Crystal Dynamics, *developer* serial *video game Tomb Raider* terbaru mengatakan bahwa “Dia (Lara Croft) menggambarkan petualangan; dengan semangat untuk mengeksplorasi dan menemukan, kecerdasan untuk memecahkan teka – teki, kelincahan untuk melewati apa saja, dan keberanian dan tekad untuk bertarung sampai akhir. Dan diatas semua itu, sebagai karakter utama perempuan yang kuat dalam *games*, Lara sangat menonjol.” (<http://www.digitaltrends.com/gaming/the-history-of-tomb-raider/> diakses pada 26 Juni 2016 , 22.07). Walaupun *stereotype* karakter perempuan sebagai *damsel in distress* dipatahkan oleh Lara Croft, tetapi sensualitas yang terdapat pada Lara masih tampak dan menjadi daya tarik para *gamers* laki – laki. Sensualitas Lara Croft ditunjukkan dengan selalu memakai celana pendek coklat yang memperlihatkan pahanya atau *tank top* berwarna abu – abu dengan bagian perut yang terbuka.



Gambar 2 : Lara Croft dalam *Tomb Raider*

Sejak video juga bagian dari media massa, mereka bertanggung jawab akan persepsi tentang tubuh ideal yang tidak realistis. Para laki – laki dan perempuan yang bermain *video game* menggunakan citra tersebut akan konsep tubuh ideal wanita berdasarkan dari yang direpresentasikan (Xeniya Kondrat, 2015). Dari *video game* muncul jenis – jenis visualisasi tubuh perempuan yang tidak realistis dengan munculnya jenis ras baru bertubuh seperti elf, orc, demon, setengah hewan dan lain sebagainya. Pada karakter heroes perempuan dari desain

visualnya tidak hanya menampilkan sosok karakter perempuan berjenis manusia, tetapi juga menampilkan karakter perempuan dengan berbagi jenis dari setengah manusia setengah hewan sampai dengan jenis hantu atau iblis. Walaupun muncul berbagai macam jenis bentuk karakter fiksi perempuan dalam *game*, mereka tak luput dari *stereotype* bagaimana karakter perempuan direpresentasikan. Seperti yang ditemukan oleh Dietz 1998 yang menunjukkan bahwa karakter perempuan distereotipkan dengan mengenakan baju ketat dan pakaian yang merangsang hasrat seksual dengan memperlihatkan dada yang besar dan kaki yang panjang (Xeniya Kondrat, 2015).

Ketika karya – karya seni kreatif seperti iklan menjadi konsumsi masyarakat dalam berbagai media massa, posisi perempuan ini menjadi sangat potensial untuk dikomersialkan dan dieksploitasi, karena posisi perempuan menjadi sumber inspirasi dan juga tambang uang tak habis – habisnya (Burhan Bungin, 2003). Dalam game online DOTA 2 karakter perempuan menjadi objek komoditas penjualan melalui desain visualnya yang menunjukkan sisi sensual dari tiap karakter heroes perempuan. Sensualitas memang tak bisa lepas dari perempuan dalam berbagai media dan hal ini menjadi fenomena yang sering terjadi di sekitar kita. Untuk meningkatkan daya saing suatu media massa, maka tidak jarang media massa menggunakan berita atau gambar erotika sebagai daya tarik media tersebut (Burhan Bungin, 2001).

Fenomena tentang sensualitas karakter perempuan dan bagaimana mereka direpresentasikan untuk tujuan sebagai meningkatkan daya tarik sebuah video game menarik untuk diteliti. Salah satu penelitian terdahulu tentang sensualitas karakter perempuan dalam *video game* adalah penelitian milik Rina Maria mahasiswa Universitas Sumatera Utara tentang representasi sensualitas perempuan dalam *video game Seven Sins*. Dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes penelitian tersebut menemukan bahwa sensualitas perempuan direpresentasikan melalui tokoh perempuan yang menonjolkan daya tarik seksualnya, dengan tampilan kostum terbuka dan seksi. Penampilan fisik yang ideal, proporsional, menggumbar bagian-bagian sensitif perempuan, bahkan banyak adegan yang menampilkan gerakan-gerakan erotis yang disengaja untuk membangkitkan imajinasi seksual laki-laki.

Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah *Game Online*, karena *game online* adalah salah satu jenis *video game* yang sedang populer dalam masyarakat Indonesia. *Game online* selain banyak yang tersedia secara gratis juga dapat menghubungkan banyak orang yang

memainkan *game* yang sama melalui teknologi internet . Salah satu *game online* yang sedang populer dikalangan masyarakat Indonesia adalah DOTA 2. Dari setiap warnet khusus untuk *game online* yang memiliki 20 – 50 unit komputer yang pernah peneliti kunjungi, 70% -nya digunakan untuk bermain DOTA 2 sedangkan sisanya untuk bermain *game online* lain seperti *Point Blank*, *CS-GO* dan lainnya. DOTA 2 adalah *game online* bertipe MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang memiliki 113 karakter *heroes* yang dapat dimainkan dan 18 diantaranya adalah karakter *heroes* berjenis kelamin perempuan. Sebagai *game online* yang bersifat gratis, DOTA 2 menggunakan karakter – karakter *heroes* –nya sebagai komoditas dengan menjual kostum – kostum untuk memperindah tampilan *heroes*.

Media menawarkan kepada khalayaknya suatu pandangan yang mewakili dunia realitas, akan tetapi telah direkonstruksi ulang. *Video game* adalah salah satu media bagi pengembang (*developer*) untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dan di dalam bidang komunikasi, media berperan sebagai alat penyalur pesan dan media massa adalah media yang paling efektif. *Video Game* merupakan salah satu produk hiburan yang paling laris di kalangan khalayak laki - laki. Menimbulkan pertanyaan bagaimana pengembang (*developer*) merekonstruksi sosok karakter perempuan dalam *video game* ? Mendorong peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana representasi sensualitas yang ditunjukkan oleh karakter perempuan dalam *game online DOTA 2*.

2. METODE PENELITIAN

Media berperan penting dalam proses komunikasi, media berfungsi sebagai penyalur pesan dari komunikator ke komunikan. Melalui perkembangan teknologi media muncul berbagai macam dari cetak hingga elektronik. Media massa seperti koran, radio, atau televisi menyebarkan pesan ke sejumlah besar khalayak. Khalayak menggunakan media massa sebagai sarana memperoleh informasi dan hiburan.

Pada masa modern saat ini, masyarakat mulai berganti dari media konvensional ke media digital yang lebih mudah dan menampung banyak informasi yang dibutuhkan masyarakat. Media digital sendiri adalah bentuk dari konten media yang menggabung dan mengintegrasikan data, teks, suara dan berbagai gambar yang tersimpan dalam format digital dan didistribusikan melalui suatu jaringan seperti kabel serat optik, satelit dan sistem transmisi gelombang rendah (Apriadi Tamburaka, 2013). Dan media digital yang digemari masyarakat saat ini adalah media online yang menggunakan teknologi internet sebagai

penghubung. Beberapa produk media yang menggunakan teknologi internet mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi, menggali informasi dan mendapatkan hiburan. Perubahan teknologi juga turut merubah bentuk media massa mengikuti perkembangan zaman. Perubahan yang terjadi diantaranya seperti *decentralized* dimana setiap orang memiliki kesempatan berbicara kepada siapapun dan perubahan dari *one way communication* menjadi *two way communication* yang memungkinkan terjadinya *feedback* saat itu juga dari *audience*.

Masa digitalisasi menumbuhkan kreatifitas manusia dalam menciptakan inovasi – inovasi baru seperti *video game* produk hiburan yang laris hingga sampai saat ini. *Video game* pertama diperkenalkan oleh perusahaan konsol ATARI pada tahun 1975 hingga pada saat ini muncul berbagai macam produk *video game* yang dapat dimainkan oleh setiap orang melalui beragam teknologi yang tersedia pada masa kini. *Video game* berkembang dari hanya berbentuk gambar *pixel* atau titik – titik yang bergerak berdasarkan perintah program hingga memiliki gambar berkualitas tinggi dan karakter yang menyerupai manusia serta memiliki tema cerita yang melatarbelakanginya. *Video game* masa kini menjadi sebuah sarana atau media penyampaian pesan oleh pembuat *video game*. *Video game* belum dapat dikatakan sebagai bagian dari media massa. Akan tetapi *video game* dapat dikategorikan sebagai media massa alternative (Nawiroh Vera 2014). *Video game* dikatakan media massa alternative karena perkembangan teknologi digital mempengaruhi bentuk komunikasi tetapi sebagian masih sama ciri – cirinya dengan komunikasi massa hanya saja *video game* bersifat lebih interaktif. Dalam *video game* pemain (komunikator) berinteraksi/berkomunikasi dengan komunikator (pembuat *game*) melalui media yang berupa *game* tersebut. Pembuat *game* tidak semata menciptakan *game* hanya untuk hiburan, melalui konsep cerita, narasi dan desain karakter pembuat *game* menanamkan pesan dan ide didalamnya. *Video game* juga berkembang sehingga antar pemain dapat bertemu dalam dunia virtual dan berinteraksi bersama didalamnya, *game* tersebut dikenal dengan istilah *game online / multiplayer game*. Dalam *game online* disediakan fitur *chatting* untuk saling mengirim pesan teks ke antar pemain dalam dunia *game*.

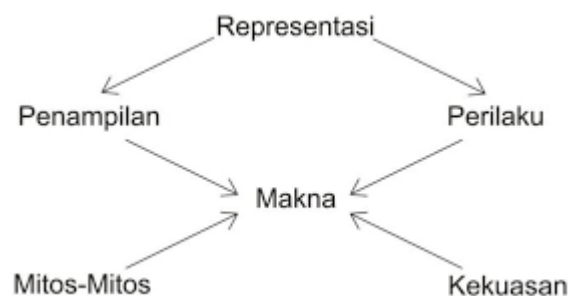
Nawiroh Vera (2014) dalam bukunya mengatakan :

“Jika pesan media massa perlu persepsi dan interpretasi, maka pesan dalam *video game* juga begitu, karena pembuat *video game* (sebagai komunikator) memerlukan sarana juga dalam menyampaikan ide – idenya maka banyak bermunculan jenis *video*

game dengan pesan berupa narasi dan banyak juga karakter – karakter yang merepresentasikan sesuatu yang perlu pemaknaan dari penggunaanya.”

Analisis representasi sebagai pendekatan kritis adalah untuk memahami makna sebuah tanda atau simbol tertentu yang diproduksi oleh manusia. Menurut Marcel Danesi representasi didefinisikan sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain – lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Marcel Danesi , 2010). Manusia mereproduksi sebuah tanda untuk mewakili fenomena atau makna peristiwa disekelilingnya.

Representasi dalam media berkaitan dengan bagaimana makna – makna berbagai peristiwa atau fenomena disajikan sehingga manusia mampu memahami pesan dalam media. Representasi dikaitkan dengan makna karena representasi menyangkut dengan pembuatan makna. Burton 2008 menyediakan skema mengenai representasi yang dikaitkan dengan makna.



Gambar 3

Sumber : Graeme Burton, Pengantar Untuk Memahami Media dan Budaya Populer (2008).

Dari skema tersebut dapat dijelaskan bahwa representasi membentuk penampilan dan perilaku, dari penampilan dan perilaku dapat diketahui apa makna sebuah objek atau fenomena. Terbentuknya makna juga dipengaruhi oleh mitos dan kekuasaan yang berhubungan dengan objek atau fenomena tersebut.

Sebagai contoh karakter perempuan dalam *video game* selalu direpresentasikan dengan tampilan tubuh yang langsing, berdada besar dan memakai pakaian minim. Karakter perempuan dalam penelitian Dietz 1998 dikatakan sebagai *damsels in distress* atau gadis dalam masalah, tidak memiliki peran penting dalam *video game* atau karakter pendamping. Hal – hal tersebut membuat pandangan tertentu bahkan dapat menjadi sebuah *stereotype*

kalau perempuan dalam *video game* adalah sosok yang lemah, seorang korban dan sebagai bahan objek seksual.

Stereotype merupakan referensi pertama (penilaian umum) ketika seseorang atau kelompok melihat orang atau kelompok lain (Sabatini , 2013) . *Stereotype* sebagai suatu deskripsi simplitis dan reduksionis yang menetapkan standar terhadap apa yang “normal” (Graeme Burton , 2008). *Stereotype* adalah gambaran umum tentang individu , kelompok, profesi atau masyarakat yang tidak berubah – ubah, bersifat klise dan sering kali timpang dan tidak benar (Apriadi Tamburaka , 2013). Kasus tentang *stereotype* karakter perempuan dalam *video game* yang menjadi sosok lemah, korban kekerasan dan objek seksual merupakan hal yang normal dimata *gamers* dan *stereotype* tersebut selalu muncul di setiap *video game*.

Stereotype tentang perempuan diungkap oleh penelitian Dietz 1998 dengan objek yang diteliti 33 *video game* yang populer dari *Nintendo* dan *Sega Genesis*. Dari 33 *video game*, Dietz menyimpulkan bahwa karakter perempuan dalam *video game* digambarkan sebagai sosok *damsel in distress*, mereka tidak memiliki peran penting, bukan sebagai karakter yang aktif, tidak dapat berpartisipasi dalam *video game* dan tidak memiliki peran lain selain hanya terkunci atau terbuai. Lain daripada itu karakter perempuan distereotipkan dengan berpenampilan dengan pakaian ketat dan pakaian yang provokatif menunjukkan dadanya yang besar dan kakinya yang panjang (Xeniya Kondrat , 2015).

Selain itu ada pernyataan juga dari Jahn-Sudmann & Stockmann 2008 dan Laura Mulvey 1975, representasi karakter perempuan dalam video game umumnya bersifat seksual, mereka disajikan sebagai objek pandangan pria, kebanyakan dari perempuan berumur tidak lebih dari 30 tahun, mengenakan pakaian ketat, menunjukkan lekuk tubuh dan tipis (Xeniya Kondrat , 2015).

Stereotype perempuan yang digambarkan secara *hypersexual* dan *sexist* mengarahkan eksploitasi pada karakter perempuan sebagai daya tarik untuk meningkatkan penjualan produk – produk *video game*. Seperti yang dikutip dari Bungin (2003) dalam bukunya “ Pornomedia ”, ketika karya – karya seni kreatif seperti iklan menjadi konsumsi masyarakat dalam berbagai media massa, posisi perempuan menjadi sangat potensial untuk dikomersialkan dan dieksploitasi, karena posisi perempuan menjadi sumber inspirasi dan juga tambang uang yang tak habis – habis (Burhan Bungin , 2003). Menurut Cohan , 2001 dari konsepsi awalnya penggunaan daya tarik seks dan provokasi erotis telah menjadi alat terkemuka sebagai pembuatan iklan, dan persepsi tentang menampilkan bagian seksi tubuh

perempuan meningkatkan penjualan, ide tersebut akan mewujudkan budaya konsumen dimana iklan seksis dan seks dalam iklan menjadi umum (Caroline Jansson , 2015).

Keindahan dari seorang perempuan yang dikagumi oleh laki – laki dimanfaatkan oleh media sebagai kesempatan untuk meraih keuntungan. Sensualitas menjadi salah satu dari keindahan tubuh perempuan yang dieksploitasi oleh media untuk memuaskan hasrat seksual khalayak laki – laki. Sensualitas berkaitan dengan bagaimana penginderaan seseorang merasakan daya tarik seksual. Jennifer L. Hillman dalam bukunya “*Clinical Perspective on Elderly Sexuality*”, sensualitas sebagai pengalaman menyenangkan (*pleasure*) melalui penginderaan seseorang terhadap bentuk tubuh orang lain (Satria Renggaditya, 2013). *Pleasure* tersebut dapat diperoleh seseorang dengan memanfaatkan inderanya untuk merasakan aktivitas seksual yang melibatkan diri sendiri atau orang lain. Sensualitas dapat diperoleh secara individu dengan menggunakan penginderaanya terhadap suatu benda, suara, gambar atau bau. Sesuatu hal dapat dikatakan sensual jika dalam lingkungan sosial di sekitar atau budaya masyarakat menganggap hal tersebut sensual.

Sensualitas berhubungan erat dengan daya tarik fisik seseorang. Daya tarik fisik adalah persepsi masyarakat yang memiliki budaya tertentu terhadap ciri-ciri atau karakter fisik individu, kelompok, ras, dan suku bangsa, yang dianggap menarik, indah, dan nyaman untuk dipandang (Satria Renggaditya, 2013). Daya tarik fisik lawan jenis dapat membangkitkan hasrat seksual seseorang dari bagian – bagian khusus tubuh seperti payudara, bibir, pantat atau kaki sehingga memicu rangsangan birahi. Karakter perempuan dalam *video game* adalah karakter fiktif yang diciptakan oleh manusia yang biasanya digambarkan dengan proporsi tubuh yang tidak realistis dan bersifat sensual seperti payudara yang besar dengan perut langsing/datar, kaki yang panjang serta paha dan pantat yang besar.

Dalam ilmu komunikasi terdapat cabang ilmu yang mempelajari tentang tanda dan symbol yang disebut dengan *semiotika*. John Fiske (2007) mendefinisikan bahwa semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “ teks ” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (Nawiroh Vera , 2014).

Semiotika bertugas untuk mengidentifikasi dan mengklarifikasi jenis – jenis utama tanda serta penggunaannya dalam aktivitas yang bersifat representatif. Jenis – jenis tanda berbeda penafsirannya di tiap budaya, sehingga interpretasi mengenai makna sebuah tanda berbeda di

tiap kalangan masyarakat. Dalam hal ini semiotika berperan penting dalam mengkaji tanda melalui penelitian ilmiah agar memahami pesan yang disampaikan oleh sebuah media. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah *video game* atau lebih tepatnya *game online* DOTA 2 dimana pesannya adalah bagaimana representasi sensualitas karakter perempuan dalam game online DOTA 2 sebagai wujud penambah daya tarik *video game* tersebut.

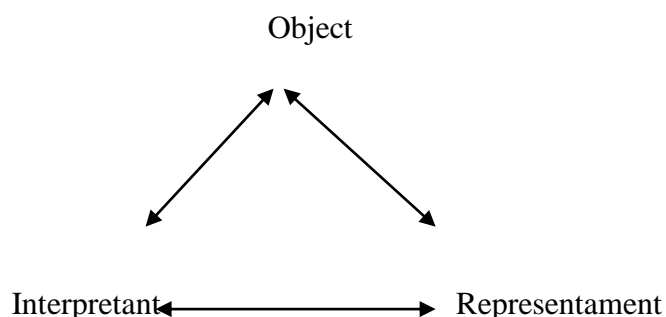
Charles Sanders Pierce mengungkapkan bahwa tanda dapat berlaku secara pribadi, social, atau bergantung pada konteks tertentu. Tanda tidak dapat mengungkapkan sesuatu hanya menunjukkan, sang penafsirlah yang memaknai berdasarkan pengalamannya masing – masing (Nawiroh Vera , 2014). Charles Sanders Pierce dikenal dengan model triadiknya yang terdiri dari:

1. Representment: bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda.
2. Interpretant: makna dari tanda
3. Object : sesuatu yang merujuk pada tanda. Object dapat berupa representasi mental atau berupa sesuatu yang nyata di luar tanda (Nawiroh Vera , 2014).

Model triadik Pierce lebih dikenal sebagai “teori segitiga makna” yang dijelaskan secara sederhana (dalam John Fiske , 2006) :

Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang, Tanda yang diciptakannya dinamakan *interpretant* dari tanda pertama, Tanda itu menunjukkan sesuatu yakni objeknya.

Model segitiga makna Pierce dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 4
(Sumber John Fiske , 2006)

Panah dua arah menekankan bahwa masing masing istilah dapat dipahami hanya dalam relasinya dengan yang lain. Sebuah *representament* (Tanda) mengacu pada sesuatu diluar dirinya sendiri (*object*), dan ini dipahami oleh seseorang; dan ini memiliki efek di benak penggunanya (*interpretant*) (John Fiske , 2006).

Menurut Pierce sesuatu dapat disebut *representament* (tanda) jika memenuhi 2 syarat berikut :

1. Bisa dipersepsi, baik dengan panca indera Maupin pikiran atau perasaan.
2. berfungsi sebagai tanda (mewakili sesuatu yang lain) (Nawiroh Vera, 2014).

Object merupakan seusatu yang dirujuk tanda, bisa berupa materi yang tertangkap panca indera, bisa juga bersifat mental atau imajiner. *Interpretant* adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk oleh sebuah tanda. Jika ketiga elemen makna tersebut saling berinteraksi dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.

Penelitian ini menggunakan analisis segitiga makna Charles Pierce untuk mencari tiga elemen makna yang dapat menunjukkan sensualitas dari karakter *heroes* perempuan DOTA 2. Dalam analisis ini *representament* data merupakan *screenshots* karakter *heroes* sebagai penanda visual, dalam *screenshots* ditentukan *object* yang mewakili makna sensualitas, kemudian dari hubungan *representament* dengan *object* yang ditemukan dapat disimpulkan tanda – tanda yang merepresentasikan sensualitas karakter *heroes* perempuan. Sebagai acuan dasar dalam penelitian ini untuk menunjukkan sensualitas yang terepresentasikan menggunakan hasil – hasil analisa yang diperoleh dari penelitian ilmiah yang berupa jurnal atau dokumen mengenai stereotype perempuan dalam *video game*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif menggunakan metodologi analisis semiotika segitiga makna Charles Sanders Pierce. Dalam penelitian ini peneliti berusaha untuk mendeskripsikan tentang bagaimana aspek – aspek sensualitas direpresentasikan pada karakter perempuan dalam *game online* DOTA 2 menggunakan model triadik segitiga makna dimana data yang ditemukan dihubungkan antara *represntament*, *object* dan *interpretant*-nya untuk mengungkap bagaimana sensualitas karakter *heroes* perempuan DOTA 2 direpresentasikan. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika dan asumsi dasar semiotika adalah studi tentang tanda dan makna, maka bersifat subjektif, penelitian kualitatif juga termasuk jenis penelitian subjektif dan dalam penelitian kualitatif instrument penelitiannya adalah si peneliti sendiri (Nawiroh Vera, 2014).

Sumber data dalam penelitian ini adalah karakter heroes berjenis kelamin perempuan dalam *game online* DOTA 2. Terdapat 18 karakter *heroes* yang berjenis kelamin perempuan, penelitian ini mengambil beberapa diantaranya yang dari segi visual menunjukkan struktur wajah dan tubuh seorang perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, yaitu mengamati secara seksama bagian – bagian visual keseluruhan desain visual karakter *heroes* DOTA 2. Untuk memperkuat data yang diperoleh dari teknik observasi, peneliti juga melakukan studi pustaka yang diambil dari buku, jurnal, internet atau sumber – sumber lain yang berhubungan dengan data yang diteliti

Teknik validitas data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik triangulasi teori. Hasil dari pencarian tanda – tanda dari segitiga makna Pierce yang menunjukkan sensualitas dari data akan dicek oleh peneliti keabsahannya melalui sumber – sumber seperti buku, jurnal, website dan literatur yang berkaitan dengan kasus yang sama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada bagaimana dari segi visual karakter perempuan dalam *video game* DOTA 2 merepresentasikan sensualitas karakter pada desainnya. Dari 113 koleksi *heroes*, 18 diantaranya adalah *hero* dengan jenis kelamin perempuan dan yang memiliki wajah atau bentuk tubuh menyerupai manusia terdapat 14 karakter. Berdasarkan fokus penelitian data yang dianalisis dikategorikan sebagai berikut. Pertama adalah kostum yang dikenakan tiap karakter. Kostum yang menghiasi karakter *heroes* berfungsi untuk memperindah tampilan visual karakter *heroes*. *Game Online* DOTA 2 yang bersifat gratis, kostum menjadi komoditas utama untuk memperoleh keuntungan yang menjadikan kostum didesain sedemikian rupa untuk menarik pemain agar membelinya. Kedua adalah proporsi tubuh karakter *heroes* perempuan. Proporsi tubuh atau bentuk tubuh karakter perempuan dalam *video game* memiliki stereotype yang sudah ditentukan sejak lama. Dari temuan penelitian Mou dan Peng (2009) dari 20 *video game* yang populer di abad 21 bentuk tubuh perempuan digambarkan sangat seksi, dengan pakaian yang terbuka dan proporsi tubuh yang tidak natural (baik itu sangat langsing atau sangat montok). Ketiga adalah desain karakter menggambarkan jenis fantasi seksual tertentu. Menurut Scot Jacobey seorang ahli di bidang seks terapi, mengatakan bahwa fetish merupakan bagian dari fantasi seks. Fantasi seksual merupakan pengalaman mental yang muncul dari imajinasi atau bisa juga karena dirangsang

oleh bacaan, lukisan, foto, dan lain-lain. Fantasi seksual memiliki kategori – kategori tertentu berdasarkan kegiatan atau objek yang dapat merangsang seksualitas seseorang.

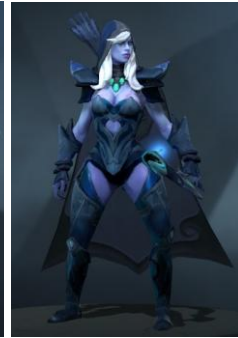
3.1 Kostum yang Dikenakan Karakter *Heroes*



Gambar 5a



Gambar 5b



Gambar 5c

Ketiga gambar diatas menjadi tanda dari kostum – kostum yang dikenakan oleh karakter *heroes* perempuan dalam *video game* DOTA 2. Dari ketiga gambar tersebut gambaran sensualitas terlihat dari bagian kostum yang tidak menutupi bagian sensitif perempuan seperti belahan dada, perut dan paha. Beberapa bagian kostum juga dapat dilihat terdiri dari bahan ketat yang menunjukkan lekuk tubuh perempuan. Merujuk pada analisa Beasley dan Standley dalam Mou dan Peng (2009) mereka berdua menggunakan pakaian sebagai indikator seksualitas. Beasley dan Stanley (2002) menemukan bahwa mayoritas karakter perempuan dalam *video game* mengenakan pakaian yang lebih mengekspos kulit.

Pada gambar 5a menunjukkan karakter perempuan berambut merah memakai gaun berwarna merah dan jingga dengan atasan berupa *tube dress* yang mempertunjukkan belahan dada dan pundak. Sedangkan bagian bawah memakai rok yang terdiri dari 2 potong kain pada bagian depan pendek yang hanya menutupi bagian paha depan hingga lutut, bagian belakang berupa kain panjang, serta kaos kaki yang menutupi betis hingga lutut. Akan tetapi pada sambungan pada rok antara kain bagian depan dan belakang terdapat celah yang mempetunjukkan paha samping dari atas lutut hingga pangkalnya. Kostum yang dikenakan pada karakter di gambar 5a yang terdiri dari beberapa bagian dengan potongan rendah dan memperlihatkan bagian – bagian tubuh perempuan sejalan dengan yang dikemukakan oleh Beasley dan Stanley (2002) dimana mayoritas karakter perempuan dalam *video game* mengenakan pakaian yang lebih mengekspos kulit, lebih spesifiknya mereka mengenakan pakaian potongan rendah dengan lengan terbuka (Mou dan Peng, 2009). Kostum dengan potongan rendah menunjukkan kesan seksi karakter

dengan menonjolkan bagian dadanya atau paha sebagaimana yang dijelaskan Dietz (1998) dalam Kondrat (2015) yang menyebutkan bahwa karakter perempuan di-*stereotype*-kan dengan mengenakan pakaian ketat dan profokatif yang mempertunjukan dada mereka yang besar dan kaki yang jenjang.

Gambar 5b menunjukkan karakter *heroes* perempuan yang menyerupai gambaran iblis dengan sayap dan tanduk yang memakai kostum seperti pakaian dalam wanita seperti bra dan celana dalam. Kesan seksi atau sensual terlihat jelas pada karakter *heroes* di gambar 5b dimana karakter mengenakan pakaian yang berupa bra yang hanya menutupi sebagian payudara karakter dan bagian – bagian seperti perut, belahan dada, pundak dan leher terlihat jelas. Pada bagian bawah yang hanya mengenakan celana dalam mengumbar bagian – bagian dari paha hingga pantat terlihat jelas. Sensualitas dari karakter *heroes* di gambar 4.1b yang terlihat setengah telanjang diungkapkan oleh Xeniya Kondrat (2015) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa karakter perempuan dibuat secara *sexually provocative*, hampir telanjang dan sangat menggoda. Dan dari pernyataan lara Muley (1975) dalam Xeniya Kondrat (2015) dimana karakter perempuan dihadirkan sebagai objek pandangan laki – laki : penampilan yang berumur tidak lebih dari 30 tahun, mengenakan pakaian ketat, tubuh yang ideal dan langsing. Visualisasi karakter *heroes* di gambar 5b memperkuat pernyataan dari Laura Muley karena dari cara berpakaian yang sangat menggoda, lekuk tubuhnya yang langsing dan ideal terlihat jelas karena penampilanya yang hampir telanjang.

Selanjutnya gambar 5c menunjukkan karakter *heroes* perempuan perempuan yang menyerupai manusia dengan kulit berwarna biru dan berambut putih yang mengenakan kostum berupa sepasang korset dan celana dalam berwarna hitam dengan sepatu serta stoking panjang hingga atas lutut memperlihatkan belahan dada, pusar dan paha atas. segi sensualitas ditunjukkan oleh karakter *heroes* di gambar 5c dengan pakaian yang dikenakan berupa sepasang korset dengan lubang dibagian pusar dan celana dalam berwarna hitam memperlihatkan belahan dada dan paha bagian atas serta pusar. Seperti yang diungkapkan oleh Xeniya Kondrat (2015) bahwa karakter perempuan dibuat secara *sexually provocative*, hampir telanjang dan sangat menggoda. Dan pernyataan dari Dietz (1998) dalam Kondrat (2015) yang menyebutkan bahwa karakter perempuan disterotipkan dengan mengenakan pakaian ketat dan profokatif yang mempertunjukan dada mereka

yang besar dan kaki yang jenjang memperkuat segi sensualitas yang ditunjukkan pada karakter *heroes* di gambar 5c.

Ketiga gambar diatas menunjukkan tiap karakter *heroes* perempuan dalam video game DOTA 2 menonjolkan sisi sensual dengan cara kostum yang dikenakan memperlihatkan bagian – bagian sensitif seperti dada, perut dan paha. Setiap karakter memiliki perbedaan dari kostum – kostum yang dikenakan akan tetapi secara visual desain kostum terdiri dari potongan rendah di bagian dada, perut dan paha serta bahan ketat yang memperlihatkan lekuk tubuh secara jelas. Seperti pada pernyataan Laura Mulvey 1975, representasi karakter perempuan dalam video game umumnya bersifat seksual, mereka disajikan sebagai objek pandangan pria, kebanyakan dari perempuan berumur tidak lebih dari 30 tahun, mengenakan pakaian ketat, menunjukkan lekuk tubuh dan tipis (Xeniya Kondrat, 2015). Dan diperkuat pernyataan dari Dietz (1998) dalam Kondrat (2015) yang menyebutkan bahwa karakter perempuan disterotipkan dengan mengenakan pakaian ketat dan profokatif yang mempertunjukan dada mereka yang besar dan kaki yang jenjang.

3.2. Proporsi Tubuh Karakter *Heroes* Perempuan



Gambar 6a

Gambar 6b

Gambar 6c

Gambar 6d

Gambar 6e

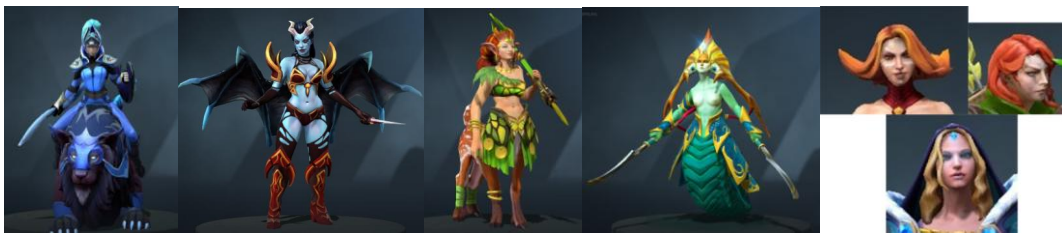
Proporsi atau bentuk tubuh karakter *heroes* perempuan dalam *video game* DOTA 2 digambarkan secara jelas oleh kelima gambar diatas. Kelima gambar diatas menjadi tanda dari bentuk tubuh yang dimiliki oleh karakter *heroes* perempuan *video game* DOTA 2. Tiap karakter di kelima gambar tersebut masing - masing sama memiliki bentuk tubuh seperti dada yang berukuran besar, pundak lebar, perut langsing, pinggang ramping, paha besar dan kaki yang jenjang.

Dalam kalangan perempuan bentuk tubuh terbagi menjadi 4 kategori yakni *wedge*, *column*, *pear*, dan *hourglass*. Bentuk tubuh *hourglass* dalam ungkapan bahasa Indonesia adalah “bak gitar spanyol” yang artinya memiliki bentuk tubuh dada besar, pinggang ramping dan pinggul besar. Bentuk tubuh tersebut tergambarkan dalam karakter *heroes*

perempuan DOTA 2 seperti yang terlihat di kelima gambar di atas. Bentuk tubuh *hourglass* merupakan bentuk tubuh yang menggambarkan kesan seksi atau sensual. Khalayak memandang tubuh perempuan bisa dikatakan sensual jika mempunyai bentuk payudara yang besar dan proporsional, ukuran pinggang yang langsing, dan juga pantat yang indah (Satria, 2013).

Sensualitas dari bentuk tubuh yang direpresentasikan oleh karakter *heroes* perempuan DOTA 2 sesuai dengan stereotype karakter perempuan dalam *video game* yang sudah terbentuk sejak lama. Dimana karakter perempuan digambarkan secara *hypersexual* dengan bentuk tubuh tidak realistis. *Stereotype* karakter *video game* pada umumnya digambarkan secara rasis, *sexist*, dan *hypersexualized* (Long Trinh , 2013). Kesan *hypersexual* dapat dilihat dari bentuk tubuh bagian dada yang besar dan kencang, ukuran pinggang kecil, pinggul yang besar serta paha berisi.

3.3 Desain Karakter *Heroes* Perempuan Menggambarkan Fantasi Seksual Tertentu



Gambar 7a

Gambar 7b

Gambar 7c

Gambar 7d

Gambar 7e

Paraphilias adalah sebutan untuk minat, aktifitas atau fantasi seksual tertentu yang menjadi pusat dari fantasi atau perilaku seksual yang intens akan tetapi menyebabkan tekanan atau disfungsi (Marcus, 2013). Dalam *video game* DOTA 2 karakter *heroes* perempuan memiliki desain yang berbeda – beda seperti yang ditunjukkan oleh kelima gambar diatas. Kelima gambar diatas menunjukkan desain karakter yang berbeda – beda merepresentasikan fantasi seksual tertentu dengan memperlihatkan dari bentuk tubuh, warna rambut dan kostum yang memiliki makna sensualitas tersendiri. Kelima gambar tersebut merupakan tanda dari desain karakter *heroes* perempuan yang menggambarkan fantasi seksual tertentu.

Gambar 7a adalah karakter *heroes* perempuan bernama Luna yang terlihat memakai kostum pakaian ketat seperti *bodysuit*. *Bodysuit* umum dikenakan pada karakter superhero baik pria atau wanita dalam cerita komik atau animasi. Para pahlawan perempuan dalam komik banyak yang memakai *skin-tight bodysuit* yang terbuat dari kulit atau spandex;

penggunaan bahan tersebut tidak semata bertujuan untuk memudahkan mereka dalam bergerak tetapi juga untuk memperlihatkan setiap lekuk tubuh mereka (Sani Satya Pratiwi , 2013). Kostum *bodysuit* yang dikenakan Luna atau superhero dalam film atau komik berbahan latex, pvc atau kulit. Kostum dengan bahan tersebut dapat menarik gairah seksual terhadap seseorang yang memiliki *rubber, pvc, leather* atau *latex* fetish. Dapat diketahui bahwa *latex* atau kain ketat yang mengkilap lainnya adalah *fetishized* dimana pakaian itu membentuk “kulit kedua” yang bertindak sebagai pengganti erotis untuk kulit si pemakainya sendiri. Dengan demikian, pemakai *skin-tight latex* atau pakaian PVC dapat dianggap oleh khalayaknya sedang telanjang, atau dilapisi dengan zat mengkilap (Julian Greigh, <http://www.darkpassions.com/juliangreigh/latex-fetish/>).

Gambar 7b adalah karakter *heroes* perempuan bernama *Queen of Pain* yang terlihat seperti sosok iblis dengan tanduk dan sayap. Karakter *Queen of Pain* yang didesain seperti makhluk iblis wanita merupakan representasi dari sosok iblis *succubus*. *Succubus* adalah seekor makhluk iblis penggoda yang muncul diberbagai cerita atau mitos. Dari bentuk tubuh karakter *Queen of Pain* memiliki sepasang tanduk dikepala, dan sepasang sayap hitam dipunggung seperti penggambaran iblis *succubus* yang tertera di naskah laut mati (4Q184) “sesosok makhluk yang disebut sebagai *sang penggoda* yang memiliki sepasang tanduk dan sayap dan banyak sekali dosa disayapnya, makhluk tersebut menggoda pria untuk melakukan dosa dan menyeret mereka ke dalam Lubang” (<http://www.gotquestions.org/succubus.html>). Sosok iblis *succubus* sangat kental dengan kesan seksual sebagai sosok makhluk yang menggoda pria untuk bertindak seksual. Hal itu tersebut dapat menjadi daya tarik fantasi seksual tertentu karena karakter *Queen of Pain* adalah karakter yang menggambarkan sosok iblis atau roh jahat. Fantasi seksual terhadap sosok hantu, roh atau setan disebut dengan *spectrophilia* (http://www.psychologistanywhereanytime.com/sexual_problems_pyschologist/psychologist_paraphilias_list.htm).

Gambar 7c dan 7d adalah karakter *heroes* perempuan yang memiliki desain setengah hewan setengah manusia dengan wajah dan badan layaknya perempuan. Kedua karakter tersebut didesain dengan bagian tubuh atas adalah tubuh perempuan dengan wajah, rambut, tangan, dada dan perut sedangkan bagian tubuh bawah berupa hewan seperti hewan berkaki empat kancil dan ular. Kedua karakter menunjukkan sensualitasnya dengan memperlihatkan bagian atas tubuh yang minim pakaian sehingga terlihat perut, dada dan

pundak. Karakter yang memiliki karakteristik setengah manusia dan hewan dapat disebut sebagai *anthropomorphism*. Banyaknya karakter – karakter fiksi setengah manusia dan hewan dalam film, komik atau *video game* memunculkan golongan khalayak yang memiliki fantasi seksual terhadap karakter tersebut yang dikenal sebagai kaum *furry*. *Furrydom* adalah ketertarikan seksual terhadap karakter hewan fiksional atau karakter bukan manusia dengan karakteristik menyerupai manusia (*anthropomorphism*) (https://www.ranker.com/list/top-10-fetishes-found-at-comic-con-every-single-year/autumn_smith).

Gambar 7e adalah desain rambut yang dimiliki beberapa karakter. Beberapa diantaranya memiliki rambut merah dan pirang. Rambut merah dan pirang adalah warna rambut umum yang dimiliki orang barat. Warna rambut dalam segi sensualitas memiliki warna sendiri. Warna rambut merah dikenal orang sebagai *redhead* atau *ginger* memiliki *stereotype* tentang mereka yang berkaitan dengan kesan seksual. Kaum perempuan *redhead* atau *ginger* dikatakan memiliki memiliki libido tinggi, seksi dan mudah marah. Dikutip dari pernyataan Daniel (2014) “ Ketika kita mendengar kata *readhead*, kita tidak berpikiran pada lelaki. Kita berpikiran pada wanita yang seksi, manipulatif, kuat, dan berbahaya. ” (http://www.huffingtonpost.com/anne-margaret-daniel/redheads-now-youre-listen_b_4461076.html). Warna rambut karakter yang lainya memiliki warna pirang, dimana sebagian besar warna rambut orang eropa dan amerika. Warna rambut pirang tidak lepas dari makna sensualitas, dimana wanita berambut pirang memiliki kesan cantik dan seksi. Hal tersebut tak lepas dari pengaruh media budaya populer karakter wanita dengan rambut pirang memiliki *stereotype* tersendiri, salah satunya adalah “ *blonde is bombshell* ” dimana wanita berambut pirang dianggap seksi, sensual dan merupakan sinonim dari keindahan (Sameer Bhatia, 2015, <http://listaka.com/top-10-blonde-stereotypes/?slide=OxYVfLkn>). Dari rambut baik warna atau gaya dapat menarik daya tarik seksual golongan yang memiliki fantasi seksual terhadap rambut yang disebut *trichophilia*.

4. PENUTUP

Stereotype yang selalu timbul pada karakter perempuan dalam *video game*, pada penelitian ini masih tampak pada karakter *heroes* perempuan DOTA 2. Sebagian besar *stereotype* mengenai karakter perempuan yang digambarkan secara *hypersexual*, *sexist*, dan

sensual masih terdapat karakter – karakter *heroes* perempuan DOTA 2. Tanda – tanda yang merepresentasikan sensualitas ditunjukkan dengan pakaian yang dikenakan karakter *heroes* perempuan sebagian besar terdiri dari atasan yang berupa potongan rendah sehingga memperlihatkan bagian – bagian seperti payudara bagian atas, belahan dada, pundak dan leher. Sedangkan bagian bawahan berupa rok atau potongan kain pendek dan selalu memperlihatkan bagian dengan jelas dari lutut hingga pangkal paha. Proporsi tubuh yang divisualisasikan pada karakter *heroes* perempuan hampir semuanya sama yaitu dada yang besar dan berisi, perut dan pinggang yang tampak datar dan langsing, serta bagian kaki yang jenjang dan paha yang tampak berisi. Karakter – karakter *heroes* perempuan DOTA 2 juga merepresentasikan sosok – sosok yang terdapat pada cerita, dongeng atau sosok yang mencirikan sebuah ras tertentu yang merupakan daya tarik untuk fetish atau fantasi seksual tertentu. Hal tersebut memerlukan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai fantasi seksual dalam desain karakter *video game*. DOTA 2 merupakan *game online* yang dapat diakses secara gratis dan karakter – karakter *heroes* menjadi daya tarik dari game ini serta komoditas dari game ini adalah dari penjualan kostum – kostum *heroes*. Penampilan karakter *heroes* perempuan yang terlihat sensual atau seksi lazim pada *game online* DOTA 2 karena sebagian besar *gamers*-nya adalah laki – laki dan penampilan sensual dan seksi yang disajikan pada kostum – kostum pada *heroes* menjadikannya alat pemasaran yang ideal pada *game online* DOTA 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2001. *Erotika Media Massa*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Bungin, Burhan. 2003. *Pornomedia Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks Dalam Media*. Jakarta: Kencana.
- Burton, Graeme. 2008. *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan tanda dan makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Dietz, Tracy L. 1998. *An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior*. Plenum Publishing Corporation. 38. 425 – 442.
- Fiske, John. 2006. *Cultural and Communication Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Janson, Caroline & Sahlin Li. 2015. *Fair-skinned and Happy housewives: How women are portrayed in advertisements in Mexican fashion magazines*. JÖNKÖPING UNIVERSITY.

- Kondrat, Xeniya. 2015. *Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?*. JOURNAL OF COMPARATIVE RESEARCH IN ANTHROPOLOGY AND SOCIOLOGY. Volume 6. 171 – 193.
- Mou, Yi & Peng, Wei. 2009. *Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games*. IGI Global. Volume 3. 922 – 937.
- Pratiwi, Sani Satya. 2013. *Women's Portrayals in the Comic Books (A Visual Grammar of the Heroines' Portrayals in the Selected Comic Books Published by Dc Comics and Marvel)*. Jurnal Elektronik Universitas Pendidikan Indonesia. Volume 1. 119 – 124.
- Renggaditya K, Satria. 2013. *Penerimaan Khalayak Remaja Terhadap Sensualitas Tubuh Perempuan dalam Anime Fairy Tail*. Universitas Airlangga Repository.
- Sabatini, Gabriella Hemas. 2013. *REPRESENTASI STEREOTYPE TERHADAP SUKU PAPUA KOROWAI (Analisis Semiotika tentang Representasi Stereotype Terhadap Suku Papua Korowai dalam Film “ Lost In Papua ”)*. KomuniTi. Volume 5. 51 – 55.
- Trinh, Long. 2013. *Masculinity In The Virtual World Of Video Game : A Question Of Agency*. UR Scholarship Repository. Paper 7.
- Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Website
- Julian Greigh, <http://www.darkpassions.com/juliangreigh/latex-fetish/>, diakses pada 18 Oktober 2017, pukul 20:29
- <http://www.gotquestions.org/succubus.html>, diakses pada 27 Juni 2016 , 22 : 35
- http://www.psychologistanywhereanytime.com/sexual_problems_pyschologist/psychologist_paraphilias_list.htm, diakses pada 18 Oktober 2017, pukul 20:53
- https://www.ranker.com/list/top-10-fetishes-found-at-comic-con-every-single-year/autumn_smith, diakses pada 18 Oktober 2017, pukul 21.18
- http://www.huffingtonpost.com/anne-margaret-daniel/redheads-now-youre-listen_b_4461076.html diakses pada 27 Juni 2016 , 21:14
- Sameer Bhatia , 2015, <http://listaka.com/top-10-blonde-stereotypes/?slide=OxYVfLkn> diakses pada 12 Agustus 2016 , 20.39